

PENDAMPINGAN DIGITAL ANIMATION CLUB FOR KIDS & TEENS PADA SEKOLAH ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU

Anggy Trisnadoli¹, Meilany Dewi², Wenda Novayani³, Aida Kamila⁴

^{1,2,3,4} Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email : anggy@pcr.ac.id¹, meilany@pcr.ac.id², wenda@pcr.ac.id³, aida@pcr.ac.id⁴

Abstrak: Kreativitas merupakan salah satu hal yang saat ini menjadi sebuah jati diri yang sedang dikembangkan oleh anak-anak maupun remaja. Seiring dengan perkembangan teknologi, semakin mudah pula anak-anak dan remaja untuk mudah mengembangkan kreatifitasnya dalam berbagai bidang, salah satunya adalah berkreasi dalam membangun sebuah animasi dijital. Kemampuan membangun animasi sejak dini sangat baik untuk menunjang kreatifitas dan imajinasi anak-anak dalam berfikir. Saat ini, animasi digital sudah banyak dirancang dan dipersiapkan oleh kaum muda dengan perangkat yang juga telah tersedia dengan baik. Salah satu komunitas anak-anak dan remaja yang gemar dalam membangun animasi digital di kota pekanbaru adalah Digital Animation Club yang dimiliki oleh Sekolah Islam AshShofa Pekanbaru, Politeknik Caltex Riau sebagai sivitas akademika yang mahir dan terampil dalam pengembangan animasi digital juga turut serta berbagi ilmu dalam mendampingi dan mengajarkan proses pembuatan animasi digital untuk anak-anak dan remaja peserta didik di As-Shofa Pekanbaru. Dengan harapan dikemudian hari ilmu yang didapat oleh seluruh peserta dapat menjadi bekal dalam pengembangan diri yang lebih baik lagi dimasa mendatang.

Kata Kunci: *Animasi Digital, As-Shofa Pekanbaru, Anak-anak, Remaja*

Abstract: *Creativity is one thing that is currently becoming an identity that is being developed by children and adolescents. Along with the development of technology, the more easily the children and teenagers to easily develop their creativity in various fields, one of which is to be creative in building a digital animation. The ability to build animation from an early age is very good to support children's creativity and imagination in thinking. Currently, many young people have designed and prepared digital animation with well-available tools. One community of children and teens who love to build digital animation in the city of Pekanbaru is the Digital Animation Club which is owned by the Islamic Schools As-Shofa Pekanbaru, Politeknik Caltex Riau as academicians who are proficient and skilled in the development of digital animation also participated to share knowledge in accompanying and teaching the process of making digital animation for children and adolescent students at As-Shofa Pekanbaru. Hopefully in the future, the competencies obtained by all participants can be a provision for better self-development in the future.*

Keywords: *Digital Animation, As-Shofa Pekanbaru, Children, Teens*

1. Pendahuluan

Kreativitas merupakan salah satu hal yang saat ini menjadi sebuah jati diri yang sedang dikembangkan oleh anak-anak maupun remaja (Lestari, 2006). Seiring dengan perkembangan teknologi, semakin mudah pula anak-anak dan remaja untuk mudah mengembangkan kreatifitasnya dalam berbagai bidang, salah satunya adalah berkreasi dalam membangun sebuah animasi dijital (Sunarya, Yudha, & Nugroho, 2015).

Kemampuan membangun animasi sejak dini sangat baik untuk menunjang kreatifitas dan imajinasi anak-anak dalam berfikir (Yansen & Arsana, 2016). Saat ini, Animasi digital sudah banyak dirancang dan dipersiapkan oleh kaum muda dengan perangkat yang juga

telah tersedia dengan baik (Toar, Sugiarto, & Tulenan, 2015). Animasi merupakan bagian dari multimedia, dimana multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (tools) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Munir, 2012). Salah satu komunitas anak-anak dan remaja yang gemar dalam membangun animasi digital di kota pekanbaru adalah Digital Animation Club yang dimiliki oleh Sekolah Islam AshShofa Pekanbaru. Oleh mitra, kegiatan ini dijadikan sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler non-akademik yang dipersiapkan untuk mewadahi peserta didik yang berminat dalam bidang tersebut.

Permasalahan yang terjadi pada mitra saat ini adalah banyak peserta didik Mitra yang sangat tertarik dalam pembuatan Digital Animasi. Tidak ada Mata Pelajaran yang dapat mengakomodir peningkatan kreatifitas siswa terutama dalam bidang animasi digital. Tidak tersedianya sumber daya manusia yang memiliki kapabilitas untuk menyusun dan mengajarkan ilmu terkait animasi di instansi tempat mitra berasal. Selain itu, kurikulum siswa-siswi SD & SMP di Kota Pekanbaru tidak memberikan Mata Pelajaran TIK lagi, sehingga remaja milenial di Kota Pekanbaru yang memiliki antusiasme yang tinggi untuk mengikuti kegiatan pelatihan bidang kreatif diluar jam sekolah / diwaktu luang sedikit sulit untuk mendapatkan kemampuan untuk mengambang bidang tersebut.

Politeknik Caltex Riau sebagai sivitas akademika yang mahir dan terampil dalam pengembangan animasi digital juga turut serta berbagi ilmu dalam mendampingi dan mengajarkan proses pembuatan animasi digital untuk anak-anak dan remaja peserta didik di As-Shofa Pekanbaru. Dengan harapan dikemudian hari ilmu yang didapat oleh seluruh peserta dapat menjadi bekal dalam pengembangan diri yang lebih baik lagi dimasa mendatang.

2. Metode

Metode pelaksanaan program pengabdian ini adalah workshop atau pelatihan. Tim pelaksana akan menggandeng beberapa mahasiswa dari Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Caltex Riau dalam rangka menyukseskan pelaksanaan kegiatan. Tim pelaksana bertindak sebagai koordinator serta pembina mahasiswa terkait keterlibatan mahasiswa dalam pengabdian masyarakat sesuai anjuran KEMENDIKBUD untuk pendidikan tinggi.

Jenis Teknologi yang dipilih dalam kegiatan ini adalah Synfig. Hal ini mempertimbangkan bahwa tools tersebut merupakan software yang ringan, mudah untuk dipelajari khususnya bagi anak-anak dan juga remaja.

Secara general, Langkah-langkah persiapan hingga pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



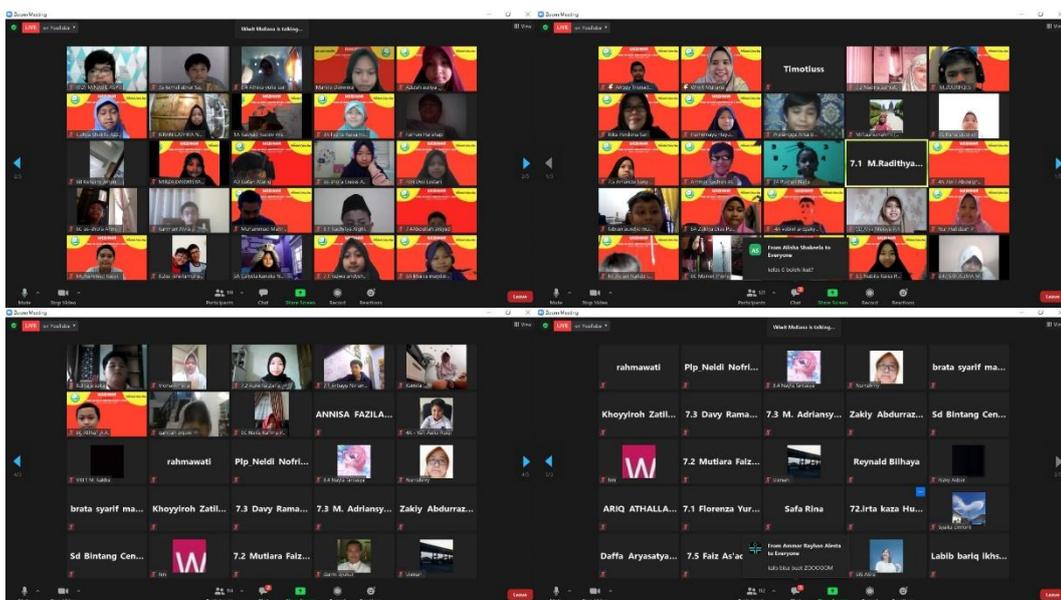
Gambar 1. Tahapan Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah mendapatkan waktu yang telah disepakatai, maka selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan. Dikarenakan masih dalam kondisi pandemic COVID-19, maka kegiatan yang semula direncanakan dalam tatap muka secara langsung, mau tidak mau harus diubah menjadi konsep daring. Meskipun terjadi keterbatasan namun kegiatan ini tetap berjalan dengan baik sesuai dengan napa yang diharapkan sejak awal.

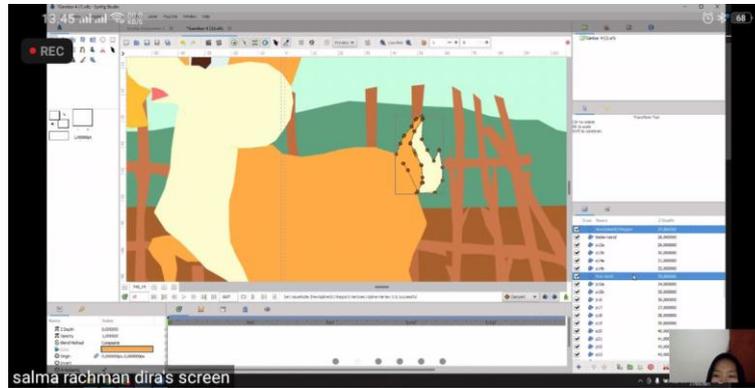
Pelaksanaan kegiatan secara daring dimulai dengan melaksanakan Webinar secara umum yang diikuti oleh puluhan peserta. Selanjutnya kegiatan pelatihan secara spesifik dilakukan dengan pembagian konten sesuai dengan target materi ajar yang dilakukan.

Pendampingan ini dilakukan dalam kurun waktu beberapa bulan dengan secara rutin satu kali dalam sepekan. Sehingga setiap pertemuan memiliki target-target tertentu yang telah dipersiapkan oleh tim pengajar.



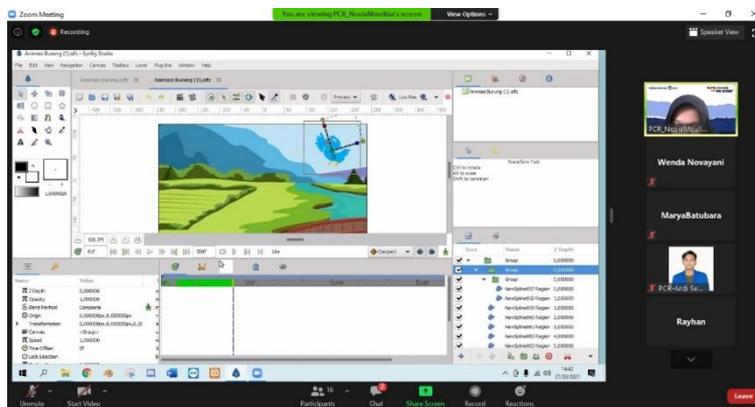
Gambar 2. Foto Bersama Kegiatan secara daring

Tim pengajar dalam club digital animasi ini terdiri dari beberapa orang dosen dari jurusan teknologi Informasi Politeknik Caltex Riau serta disupport oleh 25 orang mahasiswa yang turut serta dalam mendampingi adik-adiknya sebagai instruktur dalam pembuatan animasi digital.



Gambar 3. Proses Pembelajaran Pembuatan Animasi secara daring

Media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan secara daring adalah dengan memanfaatkan Zoom Meetings. Teknologi yang digunakan untuk mengerjakan atau membuat animasi adalah Synfig, karena dianggap cukup mudah dimengerti dan digunakan untuk anak-anak dan remaja dalam membuat animasi digital sederhana yang menarik.



Gambar 4. Instruktur sedang mengajarkan tahapan pembuatan animasi

Pelaksanaan kegiatan ini tentunya juga menimbulkan sedikit pro dan kontra antar seluruh peserta, sebagaimana kita ketahui terdapat keterbatasan dalam metode pembelajaran dengan menggunakan media virtual atau daing (online). Tentunya terjadi sedikit permasalahan yang dirasakan oleh peserta, mulai dari ketidaknyamanan dalam menggunakan beberapa perangkat secara sekaligus, hingga menampilkan tidak menerima ilmu yang optimal karena keterbatasan waktu dan ruang. Namun hal tersebut tidak mengurangi rasa senang dan ketertarikan para peserta dalam mengikuti kegiatan ini. Hal ini ditunjukkan pada hasil evaluasi yang tim lakukan setelah kegiatan ini usai terlaksana.



Gambar 5. Penutupan Kegiatan Secara daring

Setelah melalui kurang lebih 5 bulan kegiatan pendampingan Digital Animation Club ini, maka sampailah pada titik pertemuan akhir dimana target dari pelaksanaan kegiatan ini dianggap telah tercapai, yaitu Pembelajaran Video Animasi yang dapat dihasilkan oleh Peserta. selanjutnya tim pelaksana melakukan evaluasi terhadap kegiataan yang telah dilakukan kepada peserta, dengan menggunakan kuesioner online yang diberikan. Secara keseluruhan, hasil evaluasi kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Hasil Evaluasi dari Peserta Kegiatan

Adapun beberapa saran dan tanggapan dari para peserta untuk kegiatan ini jika dikemudian hari dilakukan Kembali dapat dilihat pada tabel 1 berikut

Tabel 1. Umpan Balik Peserta

No.	Indikator
1	Waktu setiap pertemuan bisa lebih diperpanjang
2	Pembelajaran dilakukan dengan tatap muka
3	Material yang diajarkan bisa lebih menarik
4	Menggunakan animasi 3 Dimensi
5	Kesulitan dengan cara Online

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik yang telah dilakukan kepada peserta, dapat dilihat bahwa kegiatan ini sudah berhasil mencapai target yang diharapkan, karena seluruh materi yang disampaikan sudah bermanfaat terhapat peserta yang menerimanya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil karya yang telah dihasilkan oleh para peserta dalam hal video animasi sederhana yang menarik.

Selain itu juga jika dikemudian hari kegiatan serupa akan dilaksanakan, maka tim memiliki masukan yang sangat baik untuk dapat melakukan dan perencanaan kegiatan yang lebih baik, seperti durasi pelaksanaan, media pembelajaran dan material yang diajarkan khususnya spesifik terhadap anak-anak dan remaja.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Politeknik Caltex Riau dan seluruh sivitas yang telah berpartisipasi serta telah mendukung tim untuk dapat melaksanakan kegiatan ini dengan baik sejak awal hingga selesai. Selain itu juga kami ucapkan terima kasih untuk Yayasan Sekolah Islam As-shofa Pekanbaru yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan ini, semoga dikemudian hari Kerjasama seperti ini dapat terus terjalin dengan tujuan utama kita yaitu untuk mencerdaskan anak bangsa.

Daftar Pustaka

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *JURNAL EDUKASI*.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Lestari, B. (2006). UPAYA ORANG TUA DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(1).
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA - Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Putra, W. S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 2D PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR NEGERI 028227 DI KOTA BINJAI. *JURNAL NAGUR*.
- Sunarya, P. A., Yudha, B. P., & Nugroho, A. (2015). MEMBANGUN MEDIA PROMOSI DENGAN KARAKTER ANIMASI 3D. *Innovative Creative and Information Technology Journal*.

- Toar, R. V., Sugiarto, B. A., & Tulenan, V. (2015). Perancangan Short Film Animasi Berbasis 3D Pada Legenda Toar Lumimuut. *e-journal Teknik Elektro dan Komputer*.
- Yansen, A. C., & Arsana, I. M. (2016). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK ASUH UNTUK MENANAMKAN NILAI KEWIRAUSAHAAN DI PANTI ASUHAN "RODHIYATUL JANNAH" SURABAYA. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(1), 206-220.